

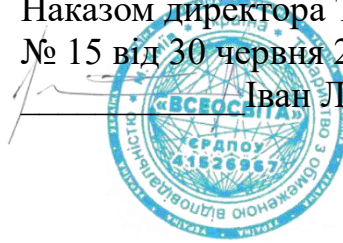
Товариство з обмеженою відповідальністю «Всеосвіта»

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказом директора ТОВ «Всеосвіта»

№ 15 від 30 червня 2026 р.

Іван ЛИТВИНЕНКО



ПРОГРАМА

**підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних
працівників, керівників закладів освіти**

**«НЕЙРОМЕРЕЖІ В ОСВІТІ: ІНСТРУМЕНТИ ГЕНЕРАЦІЇ,
ОЦІНЮВАННЯ ТА ЗАХИСТУ ВІД ШІ-ПЛАГІАТУ»**

Розробник(и): ТОВ «Всеосвіта» та Артем Гордєєв, кандидат технічних наук, вчитель вищої категорії; вчитель інформатики та робототехніки в приватних школах; розробник навчальних програм та освітніх курсів; освітній блогер; учасник проєкту Всеукраїнська школа онлайн.

Напрямок підвищення кваліфікації: розвиток цифрової (інформаційно-цифрової) компетентності педагогічних працівників; використання технологій штучного інтелекту в освітньому процесі, промпт-інжиніринг та впровадження превентивних заходів проти ШІ-плагіату з дотриманням академічної доброчесності.

Розроблено на основі типової програми: програму укладено відповідно до сучасної державної освітньої політики, Концепції Нової української школи (НУШ), законів України «Про освіту», «Про академічну доброчесність», «Про авторське право і суміжні права», а також на основі Наказу Міністерства освіти і науки України від 3 червня 2026 року «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності»

Термін дії програми: постійно

© ТОВ «Всеосвіта», 2026.

м. Київ – 2026

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми: зумовлена стрімким розвитком генеративного штучного інтелекту та нагальною потребою вчителів в адаптуванні новітніх технологій в навчальний процес НУШ. Програма пропонує науково обґрунтовані підходи до впровадження ШІ-технологій та методики, що дозволяють суттєво оптимізувати робочий час вчителя та забезпечити якісний зворотний зв'язок в умовах сучасного навчання в НУШ.

Цільова група: педагогічні працівники закладів загальної середньої освіти, вчителі інформатики та STEAM-дисциплін, вихователі закладів дошкільної освіти, методисти, керівників закладів освіти, розробники освітнього контенту.

Обсяг (тривалість): 2 години / 0,06 кредиту ЄКТС.

Особливості реалізації програми: програма реалізується у формі короткострокового інтенсивного дистанційного навчання (вебінару). Зміст має чітку практичну спрямованість і передбачає поєднання теоретичного аналізу глобальних трендів ринку праці із покроковим розбором прикладних кейсів, алгоритмів промпт-інжинірингу, STEAM-проектів та інструментів створення персональних ШІ-асистентів для оптимізації навантаження освітян.

Вид підвищення кваліфікації: навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).

Форма (форми) підвищення кваліфікації: дистанційна.

Мета підвищення кваліфікації: сформувані у педагогів комплексну цифрову компетентність щодо безпечного та ефективного використання нейромереж в повсякденній професійній діяльності та навчальному процесі. Ознайомити з новітніми інструментами в індустрії штучного інтелекту.

Завдання підвищення кваліфікації:

- 1) ознайомити учасників із провідними ШІ-інструментами (зокрема Google NotebookLM, Gem-боти, різні сервіси для вивчення ШІ разом з здобувачами освіти) для побудови персоналізованого цифрового середовища вчителя;
- 2) навчити практичним алгоритмам промпт-інжинірингу для конструювання компетентнісно орієнтованих завдань, автоматизації рутинного оцінювання та верифікації робіт на предмет штучного плагіату з дотриманням академічної доброчесності;
- 3) сформувані розуміння стратегічної потреби в ШІ-грамотності молодого покоління на основі глобальних трендів ринку праці (зокрема звітів Світового економічного форуму) та показати роль ШІ як критичного чинника для майбутньої відбудови та економічної конкурентоспроможності України.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

За професійним стандартом «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (наказ МОН № 1225 від 29.08.2024) професійні: А3. Інформаційно-цифрова компетентність, А2. Предметно-методична компетентність, Б2. Емоційно-етична.

За професійним стандартом «Вихователь закладу дошкільної освіти» (наказ Мінекономіки № 620-21 від 19.10.2021) професійні: Г2. Інформаційно-комунікаційна, А2. Організаційна, В3. Морально-етична.

За професійним стандартом «Керівник (директор) закладу загальної середньої освіти» (наказ Мінекономіки № 967 від 17.09.2021) професійні: Д3. Інформаційно-цифрова компетентність, Б1. Компетентність забезпечення якості освітньої діяльності та функціонування внутрішньої системи забезпечення якості освіти, В2. Емоційно-етична.

За професійним стандартом «Керівник (директор) закладу дошкільної освіти» (наказ Мінекономіки № 620-21 від 28.09.2021) професійні: В2. Інформаційно-комунікаційна, Г3. Нормативно-правова, Г2. Емоційно-етична.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

- 1) знання глобальних трендів розвитку ринку праці, маркерів тексту від штучного інтелекту, а також правових та етичних засад академічної доброчесності в епоху нейромереж.
- 2) володіння практичними навичками промпт-інжинірингу для конструювання компетентнісних завдань, технологіями швидкого оцінювання відкритих робіт та інструментами побудови особистого ШІ-середовища (Google NotebookLM, Gemini-бота).
- 3) здатність інтегрувати технології штучного інтелекту в уроки для розвитку ШІ-грамотності в умовах НУШ, проєктувати завдання за допомогою ШІ та оптимізувати власне навантаження для запобігання професійному вигоранню.

Документ про підвищення кваліфікації: сертифікат про підвищення кваліфікації встановленого зразка, виданий ТОВ «Всеосвіта» згідно з Постановою КМУ № 800 та верифікований на Державній інформаційно-комунікаційній системі підтримки організації, забезпечення та реалізації професійного розвитку педагогічних та/або науково-педагогічних працівників «Вектор».

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено комплексне ознайомлення з теоретичними та практичними аспектами використання генеративного штучного інтелекту в освітньому процесі. Учасники вивчатимуть методики промпт-інжинірингу, технології швидкого оцінювання робіт, інструменти протидії ШІ-списуванню та принципи гейміфікації для здобувачів освіти. Самостійна робота орієнтована на індивідуальне опрацювання додаткових матеріалів, рамок цифрових компетентностей та презентаційних матеріалів вебінару.

Зміст програми складається з **1** модуля та **3** взаємопов'язаних тем. Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, складає: 2 год, з них: **1** год — лекційні заняття (вебінар), **1** год — практична робота (розбір кейсів).

Навчально-тематичний план

Назва навчальних тем	Лекції (год)	Практичні заняття (год)	Самостійна робота (год)	Контрольні заходи (год)	Усього (год)
МОДУЛЬ 1. Нейромережі в освіті: інструменти генерації, оцінювання та захисту від ШІ-плагіату					
Тема 1.1. Глобальні тренди штучного інтелекту та нормативно-правові виклики	1	-	-	-	1

Назва навчальних тем	Лекції (год)	Практичні заняття (год)	Самостій на робота (год)	Контрольні заходи (год)	Усього (год)
академічної доброчесності в Україні.					
Тема 1.2. Практичний промпт-інжиніринг та побудова персональних ШІ-асистентів педагога.	-	0,5	-	-	0,5
Тема 1.3. Прикладний інструментарій: гейміфіковані сервіси та готові кейси для обміну досвідом використання ШІ.	-	0,5	-	-	0,5
Разом за модулем	1	1	-	-	2
УСЬОГО	1	1	-	-	2

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. Нейромережі в освіті: інструменти генерації, оцінювання та захисту від ШІ-плагіату.

Тема 1.1. Глобальні тренди штучного інтелекту та нормативно-правові виклики академічної доброчесності в Україні. Аналіз сучасних тенденцій розвитку ШІ через призму звітів Світового економічного форуму (WEF) щодо «доповнених професій» та ринку праці майбутнього. Дослідження змін в українському правовому полі та освітніх стандартах стосовно генеративного плагіату. Трансформація критеріїв оцінювання в НУШ з метою превенції списування та виховання культури доброчесності в епоху нейромереж.

Тема 1.2. Практичний промпт-інжиніринг та побудова персональних ШІ-асистентів педагога. Опанування конструкторів точних запитів для створення компетентнісно орієнтованих завдань та автоматизації рутинних задач вчителя. Особливості використання Google NotebookLM як безпечної бази знань та проєктування індивідуальних Gem-ботів для щоденних задач вчителя. Інтеграція національних екосистем (зокрема платформи «Дія.Освіта») для формування базової ШІ-грамотності здобувачів освіти.

Тема 1.3. Прикладний інструментарій: гейміфіковані сервіси та готові кейси для обміну досвідом використання ШІ. Огляд безплатних інтерактивних додатків для візуального та наочного пояснення здобувачам освіти принципів роботи нейромереж і машинного навчання. Демонстрація авторських практичних кейсів, STEAM-проєктів та сценаріїв, які легко інтегрувати в навчальні заняття.

Орієнтовний перелік питань для самостійного опрацювання:

1. Які ключові маркери та аномалії в структурі тексту допомагають педагогу ідентифікувати використання прихованого ШІ-плагіату в учнівських роботах?
2. Як за допомогою сервісу Google NotebookLM створити закриту та безпечну базу знань для навчального предмета без ризику витоку персональних даних учнів?

3. Які національні ресурси екосистеми «Дія.Освіта» доцільно інтегрувати в уроки для формування базових навичок промпт-інжинірингу в умовах НУШ?

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

Нормативно-правові документи:

1. Закон України «Про академічну доброчесність»
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4742-20#Text>
2. Закон України «Про авторське право і суміжні права»
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>
3. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти. (Лист-проект Міністерства освіти і науки України, 2024 р.). <https://vse.ee/dewi>
4. Наказ Міністерства освіти і науки України від 3 червня 2026 року «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності»
<https://vse.ee/dewj>

Основна література:

1. Європейська рамка цифрової компетентності педагогів (DigCompEdu).
https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
2. Офіційний переклад та адаптація рамок цифрових компетенцій в Україні
https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/2622-ramka_cifrovoi_kompetentnosti_pedagogicnih_j_naukovo_pedagogicnih.pdf
3. Моллік І. Співінтелект. Жити та працювати з ШІ / пер. з англ. Київ : Лабораторія, 2024. 232 с.
4. Платформа «Дія.Освіта» — Національний освітній серіал «ШІ як інструменти вчителя: підготовка до уроку, створення завдань» <https://vse.ee/dewn>
5. Платформа «Дія.Освіта» — Національний освітній серіал «ChatGPT: ваш особистий асистент у роботі, навчанні та житті»
<https://osvita.diia.gov.ua/courses/chatgpt-your-personal-assistant-for-work-study-and-life>

Додаткова література:

1. Платформа «Дія.Освіта» — Уроки ШІ для учнів (можна створити групу класу і видавати уроки учням згідно з їх рівнем). <https://it-osvita.diia.gov.ua/>